

전체

멋진 우리 일

우리팀을 소개합니다

이달의 포토

라떼는 말이야

릴레이북스

이벤트

혁신위소식

KC인의 생각노트

인터뷰

it 트렌드

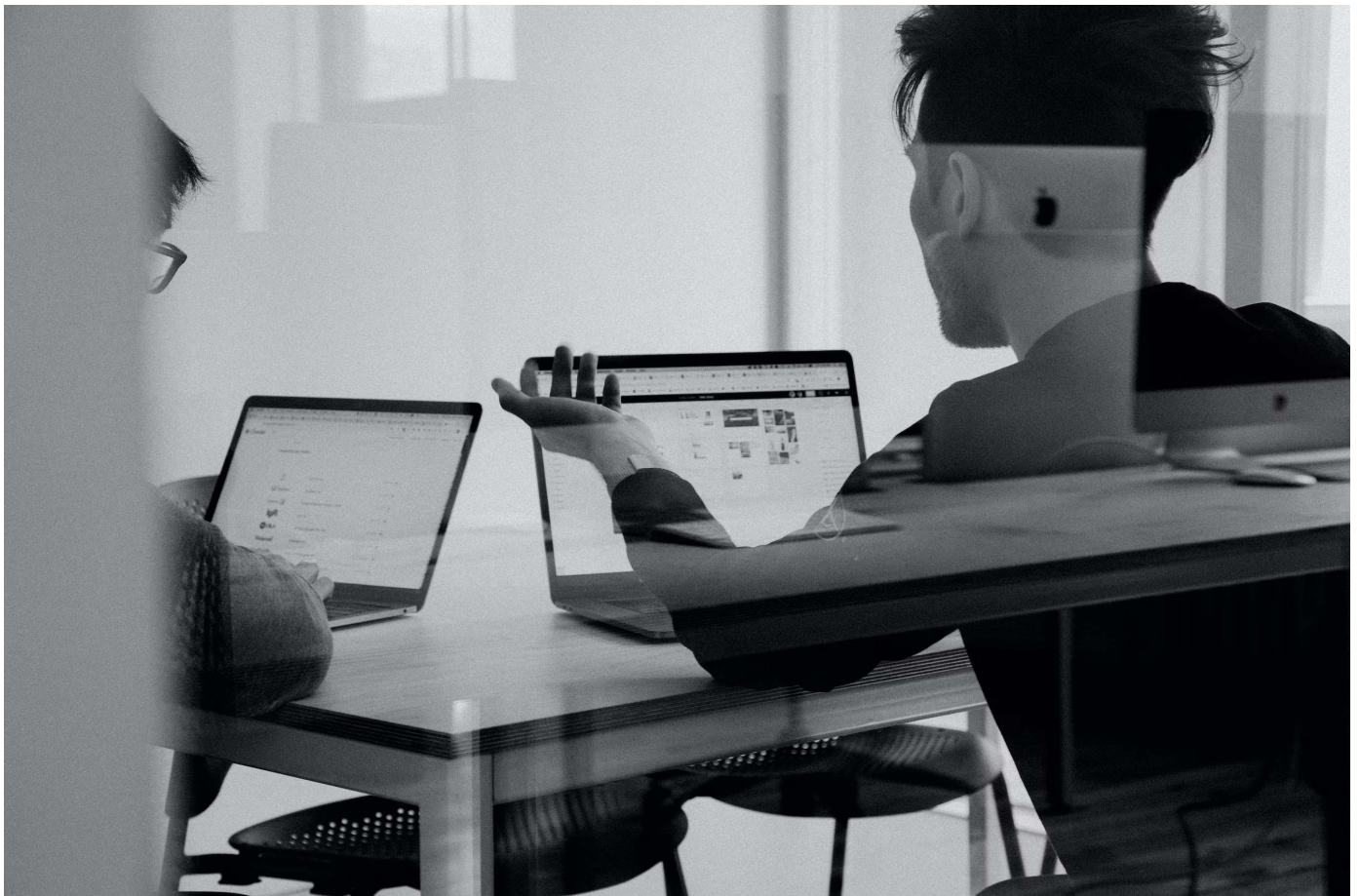
컬럼

클래스KC

릴레이Thanks

## it 트렌드 도대체 애자일이 뭐야? (소프트웨어 개발방법론 관점에서)

월간 케이씨모터스



## 0. 들어가는 글

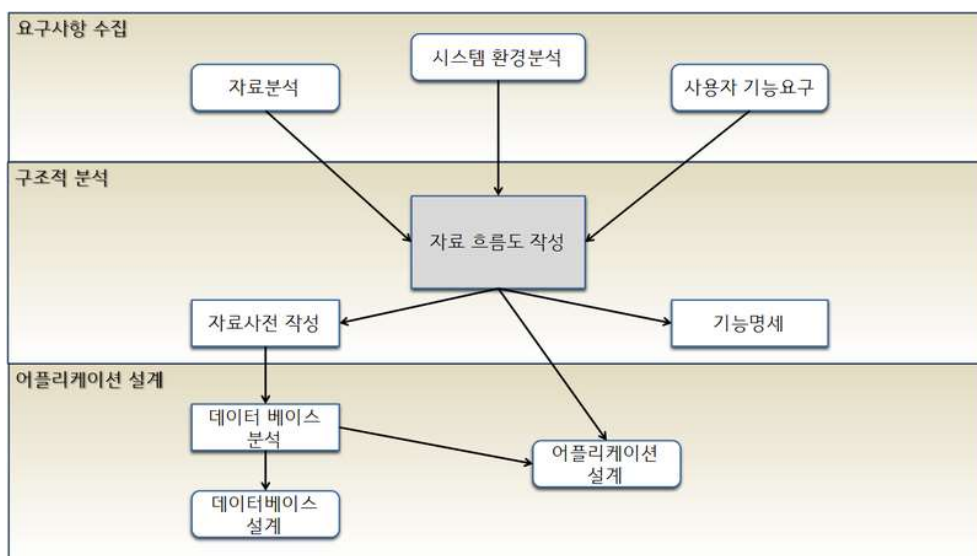
애자일은 소프트웨어 개발방법론 중 하나입니다. 애자일을 온전히 이해하기 위해 먼저 소프트웨어 개발 방법론의 변천사를 살펴보도록 하겠습니다.

소프트웨어 개발방법론(SDM; Software Development Methodology)이란 소프트웨어를 개발하는 방법에 대한 이론으로, 소프트웨어를 어떻게 만들지에 대해 관심을 가지고 있습니다.



## 1. 1970년대 – 구조적 개발방법론

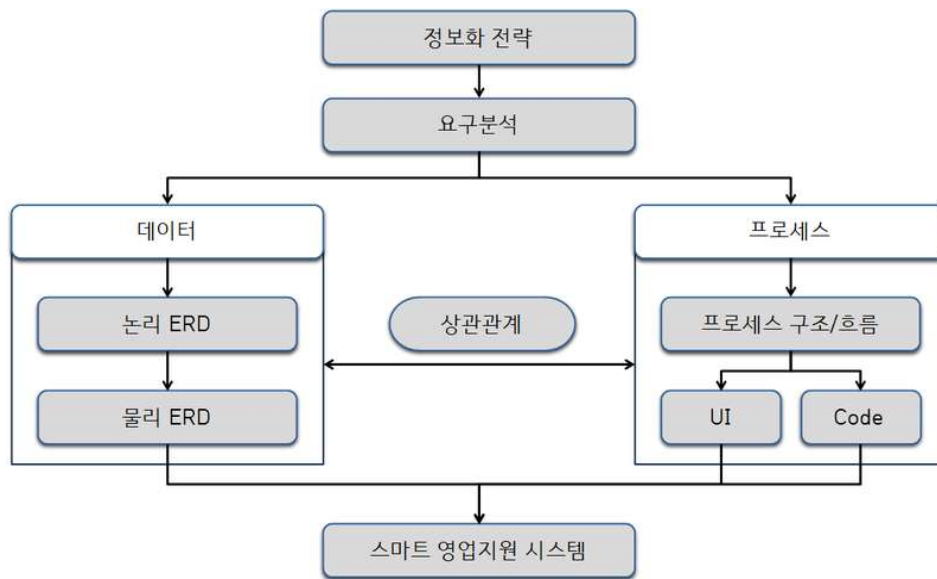
구조적 개발방법론은 '구조', '흐름', '간결', '간단'이 특징인 **프로세스 중심** 개발 방법론입니다. 입력된 데이터를 처리하여, 어떠한 기능을 수행하는 것에 초점이 맞춰져 있던 시대였습니다.



## 2. 1980년대 – 정보공학 개발방법론

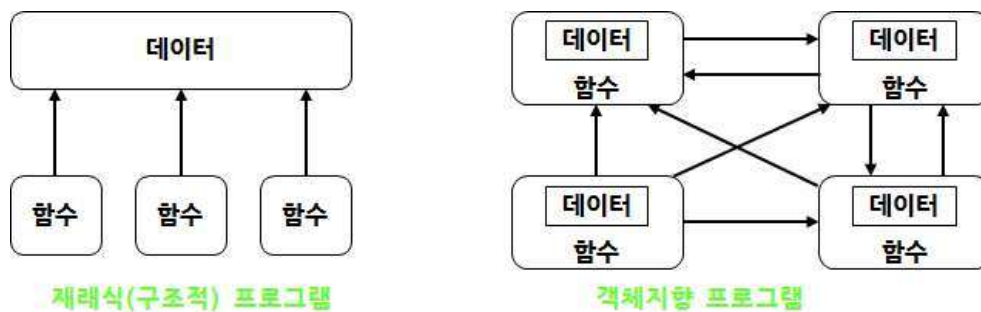
정보공학 개발방법론은 비즈니스 시스템 규모 성장과 소프트웨어 공학 발전에 따라 등장한 방법론으로 기업 전체 또는 기업의 주요부분을 계획, 분석, 설계 및 구축에 정형화된 기법들을 상호 연관성 있게 통합, 적용하는 **데이터 중심** 개발 방법론입니다. 기능을 수행하는 데이터가 많아지면서, 기능보다는 자료

에 초점이 맞춰져 있던 시대였습니다.



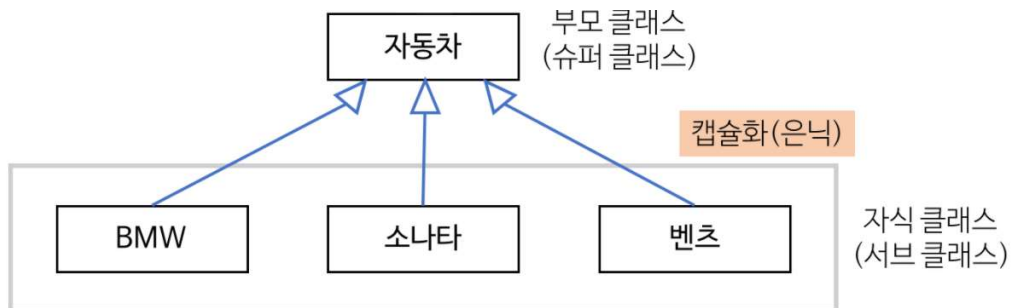
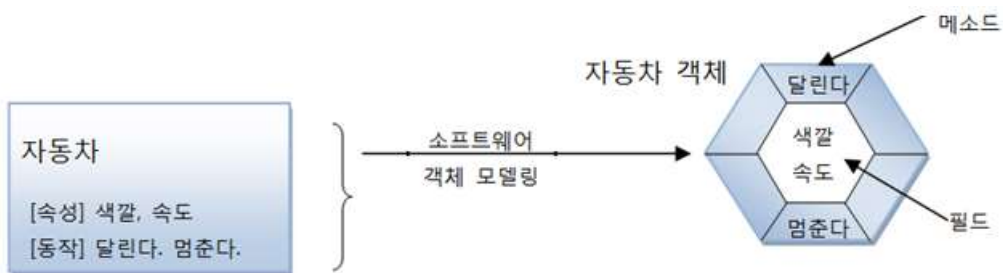
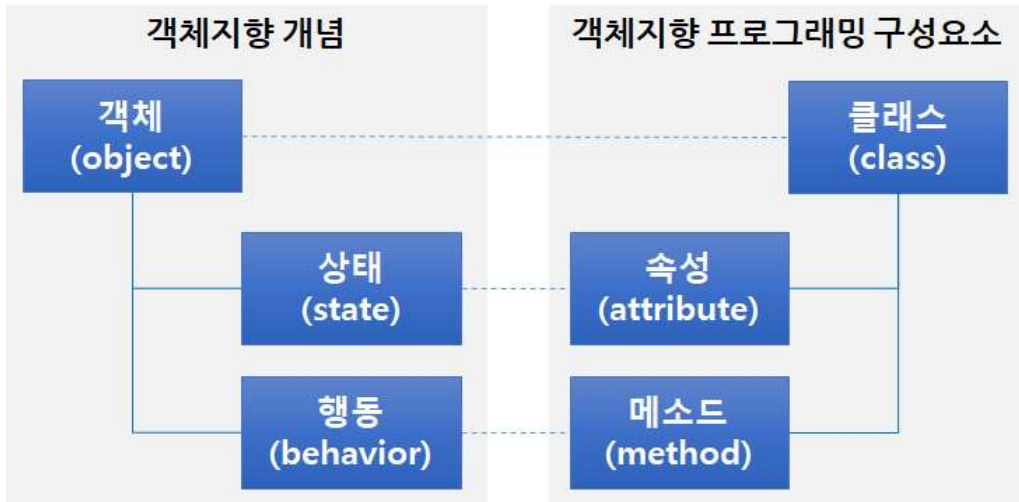
### 3. 대전환 – 데이터와 기능이 따로 분리된 것인가?

기능이 먼저냐? 데이터가 먼저냐? 이런 논쟁이 무슨 의미가 있을까? 데이터와 기능을 합쳐 객체라고 명칭하게 되었습니다.



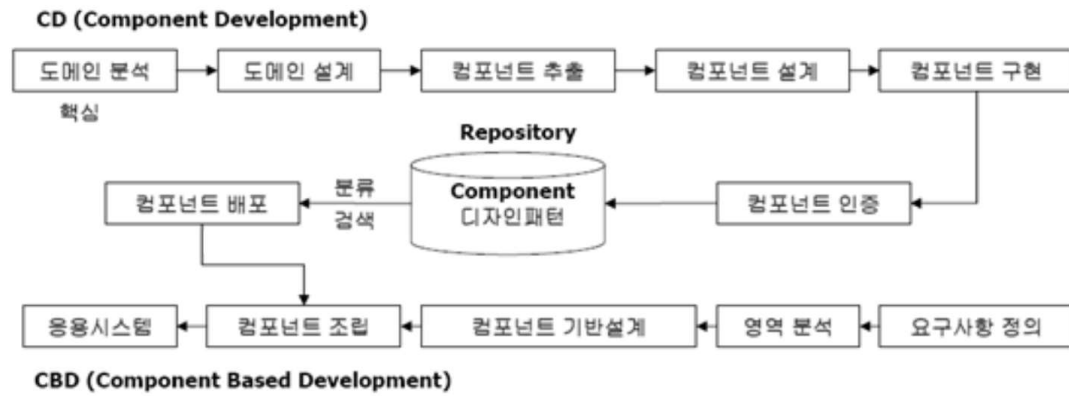
### 4. 1990년대 – 객체지향 개발방법론

객체지향 개발방법론은 현실 세계의 개체(Entity)를 속성(Attribute)과 메소드(Method)가 결합된 형태의 객체(Object)로 표현하며, 현실세계에 존재하는 실체 및 개념들을 객체(Object)라는 독립된 단위로 구성하고 이 객체들이 메시지 교환을 통해 상호작용함으로써 전체시스템이 운영되는 개념입니다.



## 5. 2000년대 – 컴포넌트 기반 개발방법론

CBD 개발방법론(Component Base Development) 은 개발된 S/W 컴포넌트를 조립, 시스템을 개발하여 객체지향의 단점인 S/W 재사용성을 극대화한 개발 방법론입니다. 컴포넌트는 인터페이스로 접근 가능하고 독립적인 기능을 수행하는 모듈로써 교체가 가능한 소프트웨어 부품입니다.



6. 또 한 번의 대전환 – 이렇게 규모가 커지지만 해서, 원하는 결과물을 얻을 수 있는가?

전통적인 소프트웨어 개발 방식인 ‘워터폴(Waterfall) 방식’은 계획과 예측에 기반한 방식을 고수했고, 엄격한 통제가 핵심이었기 때문에 개발의 자체에 집중하기보다는 계획을 세우고 실천하는 데 많은 시간을 투자해야 했습니다. 소프트웨어 개발 속도가 더딘 것은 물론이고 시간의 낭비와 비효율성 때문에 개발자들의 의욕은 저하될 수밖에 없었습니다.

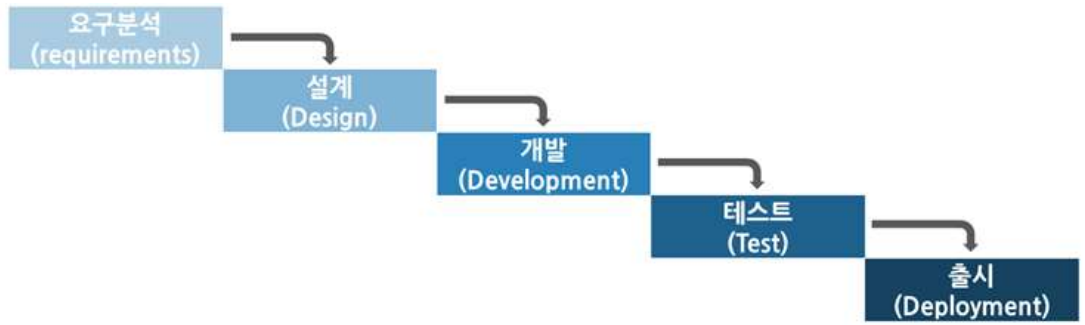
| 구분   | 구조적 방법론           | 정보공학방법론              | 객체지향방법론            | CBD방법론          |
|------|-------------------|----------------------|--------------------|-----------------|
| 시기   | 1970년대            | 1980년대               | 1990년대             | 2000년대          |
| 중점   | 프로세스 중심(기능)       | 데이터 중심(자료구조)         | 객체중심               | 컴포넌트 중심         |
| 특징   | 분할과 정복, 하향식 기능 분배 | 데이터와 프로세스 상관관계(CRUD) | 추상화, 캡슐화, 다형성, 상속성 | 반복/점진적, 높은 재사용성 |
| 목표   | 비즈니스 프로세스 자동화     | 경영전략적 시스템 구축         | 재사용 시스템            | 컴포넌트 개발/활용      |
| 모델링  | 기능모델링             | 데이터/프로세스모델링          | 객체모델링              | 객체/컴포넌트모델링      |
| 개발방식 | Top-Down          | Top-Down             | Bottom-up          | Bottom-up       |

애자일 개발방법론은 이런 기존 방법론들이 너무 절차를 중시한 나머지, 변화에 대응하기 어려웠던 단점을 개선하기 위해 나왔습니다.



## 폭포수 기법

- 대규모 기능 팀
- 순차적 진행
- 예측에 기반한 계획
- 사전에 정의된 과제  
고수(변경 불가)



## 애자일 기법

- 소규모 다기능 팀
- 순환적 진행
- 과제의 모듈화,  
우선순위화
- 유연하고 지속적인 진화



## 7. 애자일 개발방법론

애자일 개발방법론은 아무런 계획이 없는 개발 방법과 계획이 지나치게 많은 개발 방법들 사이에서 타협점을 찾고자 하는 개발 방법론입니다. 시간에 따라 변화하는 고객 요구 사항에 대응하는 **민첩한 (agile) 아이디어**가 핵심입니다.



## 8. 나가는 글

애자일은 절차보다는 **사람**을, 문서보다는 작동하는 **소프트웨어**를, 미리 철저하게 계획하기 보다는 변화에 대한 **민첩한 대응**을, 계약과 협상에 얽매이기 보다는 **고객과의 협력**을 중요하게 생각합니다.

참고자료 : 소프트웨어 개발방법론 - 해시넷 (hash.kr)



전장그룹 양용석 수석

구성 : 월간 케이씨모터스 편집팀 | 발행인 : 최지선  
경기도 용인시 처인구 이일로 216-12 | 031-339-4333